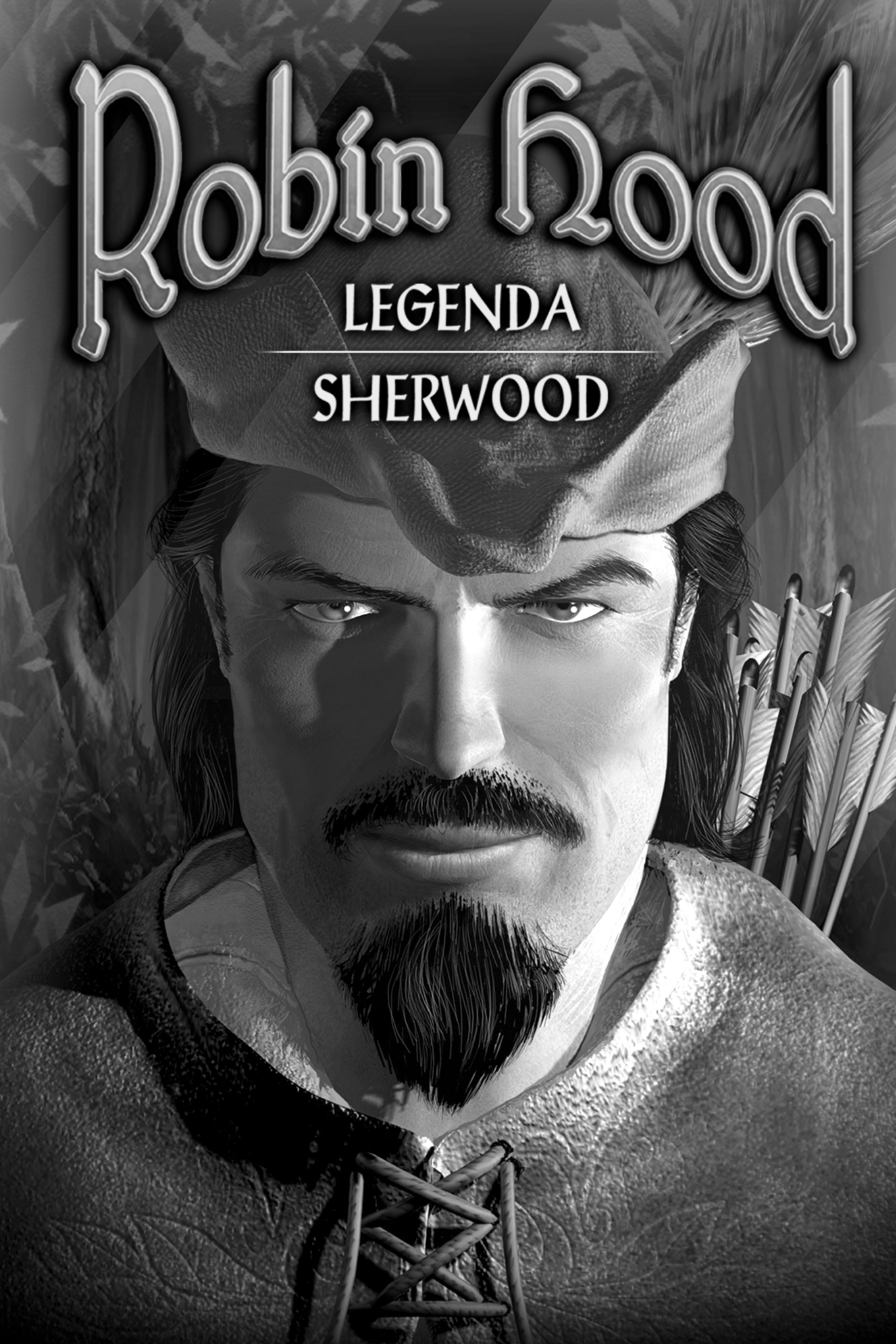

Robin Hood
LEGENDA
SHERWOOD

Spis treści

WPROWADZENIE

Czy znasz legendę Robin Hooda?

Otóż dawno temu, w średniowiecznej Anglii, król Ryszard Lwie Serce zgromadził najznamienitszych rycerzy z całego królestwa i wyruszył na ich czele do Ziemi Świętej, by walczyć z niewiernymi. Pod jego nieobecność, władzę w Anglii sprawował jego brat, książę Jan. Jednak podczas powrotu Ryszarda z krucjaty, został on pojmany i uwięziony przez księcia Leopolda, który w zamian za jego wypuszczenie domagał się pokaźnego okupu...

Jeden z towarzyszących królowi rycerzy, imieniem Robin z Locksley, postanowił powrócić do kraju, by zebrać tam kwotę potrzebną do zapłacenia okupu. W Anglii czekały jednak Robina straszliwe wieści. Oto występny urzędnik, szeryf Nottingham, zajął w międzyczasie wszystkie jego ziemie. A to jeszcze nie wszystko: wykorzystując nieobecność prawowitego właściciela, szeryf nękał podległych Robinowi wieśniaków zdzierczymi podatkami...

W takich okolicznościach narodziła się znana na całym świecie legenda Robin Hooda, banity, zaprzysięgłego wroga bogaczy i przyjaciela ubogich. Jest to także chwila, w której wkraczasz do gry, by wyruszyć z serca sherwoodzkiego lasu na poszukiwania wiernych przyjaciół. Wespół z nimi przyjdzie ci bronić tych, którzy nie potrafią obronić się sami, oszczędzając jednocześnie w większości Bogu ducha winnych podwładnych szeryfa...

Czy uda ci się pokonać wszystkie przeciwności losu i zgromadzić sumę potrzebną do uwolnienia króla Ryszarda?

 INSTALACJA I URUCHAMIANIE GRY

INSTALACJA

Włóż pierwszą płytę z grą Robin Hood - Legenda Sherwood do napędu CD lub DVD. Jeśli funkcja „Autorun" jest włączona, program instalacyjny uruchomi się automatycznie. Kliknij na przycisku „Instaluj", by rozpocząć instalację.

Jeśli program instalacyjny nie uruchomi się automatycznie po włożeniu płyty z grą do napędu, kliknij dwukrotnie na ikonie swojego napędu CD lub DVD, i uruchom program Setup.exe.

W trakcie instalacji postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

Jeśli program instalacyjny nie wykryje w twoim systemie sterowników DirectX 8.1, zaproponuje ci ich instalację teraz (niniejsza gra wymaga DirectX 8.1 do prawidłowego działania).

URUCHAMIANIE

Po zainstalowaniu Robin Hood - Legenda Sherwood na twardym dysku kliknij dwukrotnie na odpowiedniej ikonie skrótu na pulpicie lub wejdź do menu Start, Programy, Wanadoo Edition i wybierz pozycję Robin Hood - Legenda Sherwood. Jeśli wszystko przebiegło pomyślnie, gra zostanie uruchomiona.

USUWANIE GRY

Aby usunąć grę Robin Hood - Legenda Sherwood z twardego dysku, wejdź do menu Start, Programy, Wanadoo Edition i wybierz pozycję „Odinstaluj Robin Hood - Legenda Sherwood".



MENU GRY

MENU GŁÓWNE

Podczas pierwszego uruchomienia, gra zaproponuje ci utworzenie nowego profilu gracza. Wprowadź w odpowiednie pole swoje imię i wybierz poziom trudności. Potwierdź swój wybór, klikając na niebieskiej pieczęci.

Uruchamiając grę po raz kolejny, trafisz od razu do głównego menu.



Po lewej stronie ekranu znajdziesz następujące opcje:

- Imię gracza
- Poziom trudności
- Zebrane pieniądze
- Wynik
- Uratowane życia
- Postęp %
- Czas trwania gry

GRAJ!

Jeśli utworzono tylko jeden profil gracza, możesz natychmiast przystąpić do zabawy, klikając na przycisku „Graj!”.
Jeśli istnieje kilka profili graczy, musisz najpierw skorzystać z opcji „Wybierz gracza”. W przeciwnym wypadku wybrany zostanie profil, przy użyciu którego zapisano grę po raz ostatni.
Gra rozpocznie się automatycznie od ostatnio zapisanego miejsca.

WCZYTAJ

Jeśli istnieją już jakieś zapisane stany gry, ta pozycja menu pozwoli ci je odczytać. Mogą to być zarówno zwykłe zapisy, jak i pliki utworzone dzięki opcji „Szybki zapis”.

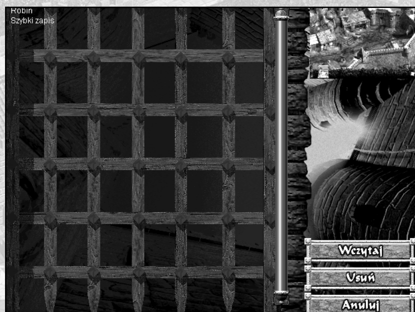
WYBIERZ GRACZA

Pozwala ci wybrać jeden z dostępnych profili graczy.

WYŚWIETL FILMY
Pozwala obejrzeć animowane przerywniki.

ODCZYTYWANIE ZAPISANYCH GIER

Dostęp do tych opcji możliwy jest zarówno z głównego menu, jak i w trakcie gry.



Aby wczytać zapisany wcześniej stan gry, wybierz odpowiedni plik z listy gier zapisanych w bieżącym profilu.
Kliknij przycisk „Wczytaj", by odczytać zapisany stan gry.

MENU GRACZA



WYBIERZ
Aby wybrać jeden z profili graczy, zaznacz go na liście i kliknij na przycisku „Wybierz".

NOWY
Wybierz tę pozycję, jeśli chcesz utworzyć nowy profil gracza. Wprowadź swoje imię i określ poziom trudności, a profil zostanie dodany do listy.

MENU W TRAKCIE GRY

Aby zatrzymać grę i uzyskać dostęp do menu, naciśnij klawisz ESC.



Z tego menu możesz także przypomnieć sobie główne i dodatkowe cele bieżącej misji.

ZAPISYWANIE GRY



Wprowadź nazwę, pod którą nowy stan gry ma zostać zapisany i potwierdź przyciskiem „Zapisz”.
W dowolnym momencie gry możesz posłużyć się klawiszami skrótów, by zapisywać i odczytywać stan gry w trybie przyspieszonym (szybki zapis/odczyt).
Klawisz F1 odpowiada domyślnie za szybki zapis, a F5 za szybki odczyt. Ustawienia te można zmieniać za pomocą opcji KLAWIATURA, w menu OPCJE.
Korzystając z tych opcji, unikniesz każdorazowego korzystania z menu zapisu i odczytu. Szybki zapis tworzy na twardym dysku plik o nazwie „QuickSave”.
Kolejny szybki zapis nie usuwa poprzedniego pliku, tylko zmienia jego nazwę na „ExQuickSave”.

OPCJE



Pozycja KLAWIATURA zawiera listę wszystkich skrótów dostępnych w trakcie gry.

Do twojej dyspozycji oddano dwa różne ustawienia skrótów klawiszowych (DOMYŚLNE 1 i DOMYŚLNE 2).

Możesz także dostosować skróty klawiszowe do własnych potrzeb. W tym celu kliknij na przycisku WYBÓR. Teraz kliknij na którejś z pozycji na liście po prawej stronie ekranu i naciśnij przycisk, który ma jej odpowiadać.
Jeśli nie jesteś zadowolony z nowego skrótu, kliknij prawym przyciskiem myszy (PPM), aby go usunąć.
Wszystkie dokonane zmiany zostaną zapisane, gdy naciśniesz przycisk „OK".

GRA

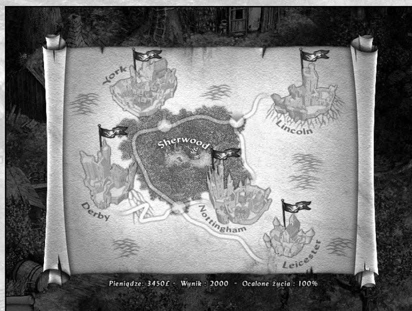
Różne rodzaje misji
Co musisz wiedzieć przed rozpoczęciem misji

PLANOWANIE KAMPANII

Kliknij na przycisku „GRAJ!" w menu głównym. W pierwszej misji Robin Hood musi radzić sobie sam. Po jej pomyślnym ukończeniu, druga misja rozpocznie się automatycznie.

Po ukończeniu drugiej misji trafisz do lasu Sherwood. Od tej pory będzie to „kwatera główna" naszego bohatera i stąd będzie on przeprowadzał wszystkie przyszłe operacje.

W lesie Sherwood, mapa w prawym górnym rogu ekranu pozwoli ci wybrać następną misję. W trakcie gry często przyjdzie ci wybierać spośród kilku misji dostępnych jednocześnie.



Po wybraniu zadania musisz jeszcze dobrać towarzyszy, którzy będą ci pomagać. By rozpocząć misję, przyprowadź ich po prostu na prawy, górny skraj lasu.
Po wypełnieniu zadania, twoja drużyna powróci do Sherwood, a ty będziesz mógł rozpocząć przygotowania do kolejnej misji.

MISJE

Misja to fragment gry, w którym część Wesołej Kompanii (do 5 postaci, w niektórych misjach mniej) musi dostać się w określone miejsce, by wypełnić pewne zadania.
Na początku każdej misji, na ekranie pojawi się wiadomość. Dzięki niej poznasz cele, które należy osiągnąć.

Zachowaj czujność, gdyż cele te mogą się zmieniać w miarę rozwoju misji! Informacje o takich zmianach również są wyświetlane na ekranie, więc czytaj wszystkie pojawiające się komunikaty.

Jeśli nie pamiętasz, jaki jest cel bieżącej misji, naciśnij klawisz ESC.

Po wypełnieniu wszystkich warunków misji, na ekranie pojawi się wiadomość o twoim zwycięstwie. Możesz wtedy od razu zakończyć misję lub kontynuować ją w celu wypełnienia zadań pobocznych, zgromadzenia dodatkowych pieniędzy, przesłuchania postaci, itp.

Jeśli zdecydujesz się na kontynuowanie misji, w prawym górnym rogu ekranu pojawi się pieczęć. Kliknij na niej w dowolnej chwili, by przerwać misję.

Misja kończy się niepowodzeniem, jeśli któraś z kluczowych postaci z twojej drużyny zostanie zabita... Staraj się więc unikać niepotrzebnego ryzyka!

W niektórych misjach, zwłaszcza tych, w których Robin urządza zasadzkę na ludzi szeryfa, pieczęć w prawej górnej części ekranu widoczna jest od samego początku. Jeśli zasadzka się nie powiedzie, kliknij na niej, by szybko wycofać Robina i jego ludzi z zagrożonego terenu! Misja zakończy się niepowodzeniem, ale przynajmniej uratujesz swoich towarzyszy...



Obszar gry
To właśnie tutaj będziesz obserwować poczynania naszych bohaterów. Tutaj spotkają oni swoich wrogów, będą z nimi walczyć, zbierać złoto, skradać się, itp.

1. Informacje
Pieniądze: suma zgromadzona do tej pory przez Robina i jego ludzi.
Koniczyna: liczba koniczynek zebranych przez członków drużyny.

2. Mapka
• Kliknij zwiniętej mapie, by wyświetlić na ekranie mapkę sytuacyjną, obejmującą cały teren, na którym rozgrywa się bieżąca misja. Kliknij na dowolnym miejscu na mapie, by przyjrzeć się mu z bliska.
• Aby schować mapkę kliknij, PPM.
• Mapka zawiera następujące informacje: zielone punkty oznaczają pozycje Wesołych Kompanów, kropki niebieskie to ludność cywilna, a czerwone – nieprzyjaciele. Dodatkowo, kropki fioletowe oznaczają ważne osobistości, a szare – postaci, które mogą się okazać zarówno przyjaciółmi, jak i wrogami (patrz rozdział poświęcony sylwetkom)... Żółte krzyżyki symbolizują przedmioty, które można podnieść.

3. Powiększenie
• W grze występują trzy stopnie powiększenia: normalny, bliski i daleki. Aby zmienić stopień powiększenia, skorzystaj z kółka myszki lub kliknij na którąś z wież w prawej górnej części ekranu.
Zmiana kąta widzenia
Obszar, na którym rozgrywa się dana misja, jest często o wiele większy, niż wydaje się na pierwszy rzut oka.

4. Portrety postaci

5. Planowanie szybkiego działania

6. Pole widzenia
Wyświetla na ekranie obszar widziany w danej chwili przez wskazanego nieprzyjaciela.

7. Kucanie
Każe wybranym postaciom przykucnąć, przez co stają się one mniej widoczne.

8. Poziom energii

9. Róg (wykonywanie szybkiego działania)



LAS SHERWOOD

Las Sherwood to „kwatera główna” Robin Hooda i jego Wesołej Kompanii. Trafisz tam po pomyślnym ukończeniu drugiej misji.

W lesie Sherwood możesz zjednywać sobie nowych Wesołych Kompanów, przygotowywać swoją drużynę do kolejnej misji, skierować swoich ludzi do pracy przy wytwarzaniu potrzebnych przedmiotów, itp.

Nowi towarzysze

Podczas niektórych ważnych misji (poza prostymi zasadzkami na leśnych traktach), Robin będzie mógł udowodnić, że posiada zadatki na prawdziwego bohatera. Na koniec takiej misji, w zależności od jej przebiegu, nasz bohater otrzyma wiadomość, z której dowie się, że dołączyli do niego nowi Weseli Kompani! Przybędą oni do Sherwood, gdzie będzie ich można przydzielić do kolejnej misji, lub skierować do pracy w którymś z warsztatów.
Nowi rekruci to w większości przypadków uciskani wieśniacy, którzy postanowili wesprzeć Robina w walce ze swoimi ciemiężycielami.
Są to w gruncie rzeczy ludzie spokojni, wystrzegający się przemocy, dlatego im większą liczbę wrogich żołnierzy Robin pozostawi przy życiu, tym więcej nowych towarzyszy zgłosi się do jego siedziby. Było, nie było - Robin Hood ma być ludowym bohaterem, a nie rzeźnikiem!

Pamiętaj także, że duża liczba poległych towarzyszy zniechęca pozostałych przy życiu kompanów do walki u twego boku...

Tak więc staraj się unikać niepotrzebnego rozlewu krwi, a nowi kompani będą lgnęli do twojej drużyny!



Wybieranie postaci

Jeśli wybierzesz więcej niż pięciu kompanów, dwie strzałki na pasku postaci pozwolą ciprzewijać zawartość listy.

Jeśli nie wybrano żadnej postaci, klikając na przycisku na środku paska postaci możesz za jednym zamachem zaznaczyć wszystkich kompanów.

Warsztaty

Znaczną część siedziby Robina w lesie Sherwood zajmują warsztaty.

Większość z nich specjalizuje się w produkcji jednego rodzaju przedmiotów. Po powrocie z udanej misji, w lesie czekać będą na ciebie gotowe produkty (ich ilość zależy od liczby kompanów przydzielonych do danego zadania). Teraz musisz tylko przejść się po obozie i je pozbierać!

Za każdym razem, gdy wrócisz do lasu po wykonaniu misji, przeczytaj zwój leżący pod największym drzewem w środku lasu. Dowiesz się z niego o wszystkich przedmiotach wyprodukowanych w warsztatach pod twoją nieobecność.

Najważniejsze postaci mają pewne szczególne umiejętności, które pozwalają im produkować konkretne przedmioty. Jeśli przydzielisz je do właściwego warsztatu, jego wydajność znacznie wzrośnie. Dla przykładu, jeśli Robin zostanie w lesie, by pracować w warsztacie wytwarzającym strzały, tempo ich produkcji wyraźnie się zwiększy.

W innych miejscach twoi bohaterowie będą mogli trochę odpocząć (suto zastawione stoły), podszkolić się w łucznictwie (strzelnica) lub walce w zwarciu (polana z Robertem). Im więcej czasu spędzą na takich przygotowaniach, tym lepiej spiszą się w misjach.



Doświadczenie

Weseli Kompani różnią się swoimi umiejętnościami w walce w zwarciu i łucznictwie. Aby dowiedzieć się, jak dany bohater radzi sobie w którejś z tych dyscyplin, wskaż go myszką (funkcja ta jest aktywna tylko w lesie Sherwood). Na ekranie pojawi się niewielki zwój, z jedną lub kilkoma ikonami mieczy i łuków (jeśli dana postać w ogóle potrafi posługiwać się łukiem). Im więcej takich ikon, tym wyższe umiejętności kompana.

Postaci zdobywają doświadczenie (tym samym zwiększając liczbę odpowiednich ikon), walcząc lub strzelając do wrogów. Mogą także trenować swoje umiejętności w specjalnych rejonach lasu Sherwood.

Wybór misji

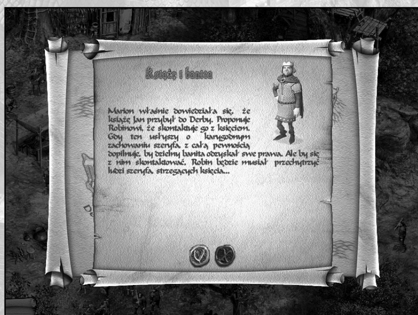
Aby wybrać nową misję, musisz kliknąć w lesie Sherwood na ikonie mapy w prawym, górnym rogu ekranu.

Na ekranie pojawi się większa mapa, obejmująca cały las Sherwood i okoliczne tereny. Podświetlone strzałki i zamki symbolizują miejsca, do których możesz wysłać swoich ludzi w danej chwili.



Wskaż myszką któreś z podświetlonych miejsc, by uzyskać krótki opis danej misji.

Kliknij na podświetlonym miejscu, by zapoznać się ze szczegółowymi informacjami na temat zadania. Możesz teraz zdecydować się na wykonanie misji lub zamknąć zwój i poszukać innego zadania.



Po wybraniu misji powrócisz jeszcze raz do lasu Sherwood. W prawym górnym rogu ekranu pojawi się czerwona pieczęć oraz grupa ikon odpowiadających portretom postaci lub ikonom różnych działań.

Teraz musisz wybrać kilku Wesołych Kompanów do wykonania zadania.

Ikony w górnej części ekranu informują o maksymalnej liczbie uczestników misji oraz o umiejętnościach, które musi posiadać przynajmniej jeden z nich.
Jeśli w polu tym wyświetlany jest portret którejś z postaci, oznacza to, że musi ona wziąć udział w danym zadaniu.

Wybierz postaci, które mają wziąć udział w misji i wyślij je na ścieżkę prowadzącą na skraj lasu (w prawej górnej części ekranu).

Gdy postaci zajmą swoje miejsca, pola w górnej części ekranu wypełnią się ich podobiznami. Jeśli wybrani towarzysze posiadają niezbędne umiejętności, pola te zostaną podświetlone na zielono.

Aby bezzwłocznie wysłać z lasu grupę kompanów, kliknij na ikonę „WYBIERZ DRUŻYNĘ", znajdującą się w prawym, górnym rogu ekranu.

Jeśli wybrana drużyna spełnia wszystkie wymogi misji i jest gotowa do drogi, przy prawej krawędzi pojawi się niebieska pieczęć. Kliknij na nią, by przystąpić do wykonania zadania...

ZAZNACZANIE I KONTROLOWANIE POSTACI

Zaznaczanie postaci

Imię i podobizna każdego z kompanów biorących udział w misji wyświetlane są w dolnej części ekranu, w polu portretów. Aby wybrać którąś z postaci, wystarczy kliknąć na jej portrecie lub na samym bohaterze (rozkazy można wydawać tylko postaciom, które są w danej chwili wybrane).
Jeśli klikniesz na któryś z portretów dwukrotnie, odpowiednia postać znajdzie się w centrum ekranu.

W trakcie gry możesz wybierać kilka postaci jednocześnie. Można tego dokonać na dwa sposoby:

- Przytrzymaj lewy klawisz Shift (domyślnie), klikając kolejno na portretach postaci, które chcesz wybrać,
- Kliknij na jakimś miejscu na mapie lewym przyciskiem myszy (LPM), a następnie przeciągnij niebieski prostokąt tak, by objął wszystkie postaci, które chcesz wybrać. Gdy puścisz przycisk myszki, zostaną one zaznaczone.

Gdy któryś z kompanów zostanie wybrany, u jego stóp pojawi się zielone koło, a portret rozwinie się, pokazując listę specjalnych umiejętności danego bohatera.

Gdy postać otrzyma polecenie, spróbuje je wykonać, nawet jeśli nie będzie już wybrana. W ten sposób możesz wydać rozkaz jednemu bohaterowi, a następnie zaznaczyć drugiego (i kolejnych).

Pamiętaj o jednej ważnej rzeczy: jeśli wydasz bohaterowi nowy rozkaz, zanim wypełni on poprzedni, skoncentruje się on WYŁĄCZNIE na wypełnianiu ostatnio wydanego polecenia. Możesz jednak skorzystać z opcji planowania szybkich działań, by wydać postaci rozkaz, który nie zostanie wykonany od razu.

Przemieszczanie postaci

Wybraną postać można wysłać w dowolne, osiągalne miejsce w polu gry, klikając na niej jeden raz. Dwukrotne kliknięcie na jakimś miejscu skieruje tam postać biegiem (pamiętaj tylko, że biegnąca postać robi dużo hałasu).

Pewne miejsca okażą się dostępne tylko dla niektórych postaci. Jeśli wskaźnik myszy zmieni się w krzyżyk, oznacza to, że wybrana postać nie może się dostać do wskazanego miejsca!

Kucanie:
Kucające postaci trudniej zauważyć, ale poruszają się one dużo wolniej. Jeśli chcesz, by wybrana postać wstała, kliknij odpowiedniej ikonie w lewym, dolnym rogu ekranu.

Wspinanie się:
Niektóre postaci mogą się wspinać po porośniętych pnączami ścianach budynków. Jeśli wybrana aktualnie postać posiada tę umiejętność, wskaż myszką odpowiednią ścianę, a wskaźnik zmieni się w dwie pionowe strzałki. Kliknij teraz LPM, a bohater podejdzie do ściany i zacznie się na nią wspinać. Możesz także kliknąć bezpośrednio na dach budynku: jeśli tylko można się na niego dostać, wskazany kompan spróbuje to zrobić, automatycznie wspinając się na odpowiednią ścianę!

Skakanie:
Niektóre postaci mogą dodatkowo wskakiwać na trudno dostępne miejsca. Jeśli wskażesz takie miejsce muszką, jej wskaźnik zamieni się w zakrzywioną strzałkę, a na ekranie wyświetlona zostanie trajektoria skoku! Kliknij teraz lewym przyciskiem myszy, a postać wskoczy na wskazane miejsce!

Drzwi i budynki:
Wskaż myszką drzwi prowadzące do budynku, a wskaźnik myszki przybierze odpowiedni kształt. Kliknij teraz LPM, a wybrane postaci wejdą do środka. Tylko uważaj! Wewnątrz mogą się czaić nieprzyjaciele!

Uwaga:
Aby wycofać ostatnio wydany rozkaz, kliknij PPM na wybranej postaci, albo wydaj jej nowe polecenie.

Być może zechcesz wysłać swoich kompanów do miejsca zasłoniętego ścianą lub inną przeszkodą. W tym celu przytrzymaj lewy klawisz Shift i wskaż żądane miejsce myszką. Jeśli twoi towarzysze mogą się tam dostać, wskaźnik myszki przybierze kształt żółtego krzyżyka.

INFORMACJE I PREMIE

Pisma

W trakcie gry często natkniesz się na leżące na ziemi zwoje papieru. Mogą je podnosić wszystkie postaci.

Pisma te dostarczą ci dodatkowych, często bardzo przydatnych informacji. Mogą to być ważne podpowiedzi dotyczące misji lub wskazówki prowadzące do miejsca ukrycia jakiegoś przedmiotu. Czasem poznasz dzięki nim rozmieszczenie niektórych sił nieprzyjaciela.

Istnieją trzy rodzaje zwojów, które możesz podnieść:

- Zwoje przewiązane czerwoną wstążką znikają zwykle po przeczytaniu. To najczęściej spotykany rodzaj pism.
- Zwoje przewiązane niebieską wstążką nie znikają po przeczytaniu i możesz do nich wracać wiele razy. Zwykle zawierają one podpowiedzi dla początkujących graczy, wyjaśniając pewne aspekty gry.
- Zwoje nie przewiązane żadną wstążką zostały już przez ciebie przeczytane, bądź zawierają informacje, które już posiadasz. Nie musisz zatem zawracać sobie nimi głowy...

Żebracy

Robin (lub inne kluczowe postaci) mogą rozmawiać w miastach z napotkanymi żebrakami. Żebracy posiadają wiele przydatnych informacji i za niewielką sumę pieniędzy chętnie się nimi podzielą.

Wybierz któregoś z Wesołych Kompanów i kliknij na żebraku LPM. Jeśli posiadasz odpowiednią kwotę, twój towarzysz kupi od niego informacje.

Zdobyte w ten sposób informacje wyświetlane są w polu gry, w postaci zwojów. Na ekranie wyświetlona zostanie mapka, z której dowiesz się, gdzie należy szukać zakupionego od żebraka zwoju.

Niektóre informacje są na tyle istotne, że żebracy nie zechcą się nimi podzielić, póki nie porozmawiasz z nimi kilka razy... Ale nie obawiaj się, nędzarze to uczciwi ludzie: od razu poinformują cię, jeśli nie mają dla ciebie żadnych nowych informacji!

Rozmowa z napotkanymi postaciami

Niektóre z napotkanych postaci - głównie cywile - mogą posiadać cenne informacje. Na szczęście łatwo rozpoznać takie osoy: nad ich głowami widnieją ikony dialogu. Kliknij na takiej postaci LPM, żeby z nią porozmawiać.

Od czasu do czasu dialogi uaktywniają się automatycznie, np. w przypadkach, gdy Robin szpieguje swoich nieprzyjaciół... Aby przerwać dialog i przejść od razu do jego końca, kliknij na czerwonej pieczęci w dolnej części zwoju z zapisem rozmowy!

Koniczynki

W trakcie swoich przygód, w nagrodę za bohaterskie czyny Robin będzie otrzymywał szczęśliwe koniczynki (ich dokładna liczba wyświetlana jest w lewym górnym rogu ekranu). Zebrane koniczynki przynoszą szczęście Robinowi i jego ludziom.

Na przykład, jeśli któryś z twoich towarzyszy otrzyma śmiertelny cios, a posiadasz jeszcze co najmniej jedną, niewykorzystaną koniczynkę - uderzony bohater nie zginie, a tylko padnie na ziemię ciężko ranny, a jego nieprzyjaciele staną dookoła na straży (zobaczysz gwiazdy krążące dookoła jego głowy).

Gdy rozprawisz się już ze wszystkimi niebezpieczeństwami otaczającymi rannego, możesz kliknąć na ikonie koniczynki wyświetlanej nad jego portretem. Nasz bohater odzyska przytomność - poturbowany, ale przynajmniej żywy!

Uważaj jednak! Jeśli reszta drużyny padnie z ręki nieprzyjaciela, nikt już nie uratuje rannego towarzysza i misja będzie stracona.

POJEDYNCZE MISJE

Zasadzki

W trakcie niektórych misji dostrzeżesz zapewne duże tarcze rozwieszone na drzewach. Służą one do przygotowywania zasadzek.

Spróbuj trafić którąś z tarcz strzałą z łuku, a uruchomisz odpowiadającą jej pułapkę. Dzięki pułapkom możesz chwytać nieprzyjaciół w sieci lub wysyłać sygnały Wesołym Kompanom ukrytym w leśnej głuszy.

W tym drugim przypadku, po otrzymaniu sygnału twoi ukryci towarzysze rzucą się do ataku. Gdy znajdujący się w pobliżu wrogowie zostaną pokonani, twoi pomocnicy automatycznie wycofają się z pola walki.

Pośród występujących w grze pułapek znajdziesz jeszcze wilcze doły, ruchome głazy, które można spychać na wroga, itp.

Misje strategiczne

W grze Robin Hood - Legenda Sherwood występują dwa rodzaje misji strategicznych: defensywne i ofensywne.

W kluczowych momentach fabuły Robin będzie musiał wesprzeć swoich sojuszników w walce z szeryfem Nottingham.

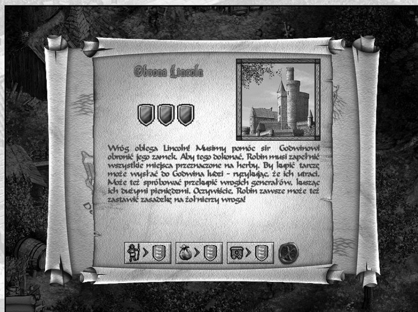
Celem takich misji jest zgromadzenie odpowiedniej liczby tarcz (dokładniejsze informacje na ten temat znajdziesz w opisie zadania).

Każda tarcza odpowiada jednej strategicznej przewadze przeciwnika.

• Działania defensywne

Podczas naszej przygody może się zdarzyć, że zamek któregoś z sojuszników naszego bohatera zostanie zaatakowany przez nieprzyjaciela.

Nie wahając się długo, Robin wyśle z odsieczą oddział swoich wiernych kompanów.



Opis każdej misji defensywnej zawiera pusty herb, który należy wypełnić tarczami.

Znajdujące się poniżej okna przyciski umożliwiają ci zakupienie tarczy, wysłanie Wesołych Kompanów lub atak na konwój nieprzyjaciela. Odpowiadają one trzem sposobom, na które można pozyskiwać nowe tarcze.

• Działania ofensywne

W takich misjach Robin musi wesprzeć swoich przyjaciół podczas szturmu na zamek nieprzyjaciela.

W przypadku działań defensywnych nie wystarczy już zaatakować kilku konwojów wroga, czy wysłać swoich podwładnych na zwiad. Tym razem przyjdzie ci samodzielnie wślizgnąć się do zamku, by otworzyć do niego drogę oczekującym pod murami oddziałom!

Przygotowując się do misji ofensywnych, Robin może zdobyć do 6 tarcz (z 12 potrzebnych do pomyślnego ukończenia zadania), wypełniając następujące warunki:

- Przekazując pieniądze swoim sojusznikom, by ci mogli sami zadbać o swoje bezpieczeństwo,
- Wysyłając swoich ludzi na zwiad. Należy najpierw wybrać grupę zaufanych kompanów i wysłać ich na ścieżkę prowadzącą na skraj lasu. Każdy pięcioosobowy oddział zwiadowczy da ci jedną tarczę. Pamiętaj tylko, że w misjach zwiadowczych nie mogą uczestniczyć kluczowe postaci,
- Kradnąc pieniądze podczas ataku na konwój nieprzyjaciela.



Jednak nawet po zdobyciu 6 „dodatkowych" tarcz, drugie tyle przyjdzie ci zgromadzić podczas infiltracji zamku.
Gdy już wślizgniesz się do zamku, przekonasz się, że twoi przeciwnicy są już przygotowani do ataku. Teraz wszystko zależy od ciebie!
Wewnątrz zamku możesz zdobywać tarcze, wykonując różne zadania, takie jak opuszczenie zwodzonego mostu, pojmanie wrogiego generała, itp.
Zadania, których wykonanie zwiększy twoją pulę tarcz, oznaczone są specjalną ikoną.

CO NALEŻY WIEDZIEĆ PRZED ROZPOCZĘCIEM MISJI

Sylwetki

W chwili rozpoczęcia każdej misji, Robin i jego ludzie nie znają rozmieszczenia sił przeciwnika... Dlatego wszystkie postaci w polu gry to początkowo identyczne, zaciemnione sylwetki.
Aby dowiedzieć się, czy dana sylwetka to wróg czy przyjaciel, jeden z twoich ludzi będzie musiał podkraść się w pobliże i przekonać się osobiście. Możesz także skorzystać w tym celu z pomocy żebraków lub wykorzystać pewne umiejętności specjalne.

Przedmioty

Porozrzucane po polu gry przedmioty są zawsze widoczne (chyba że można ich użyć dopiero po spełnieniu pewnych warunków). Obiekty, których można używać, obracają się, dzięki czemu łatwo je odróżnić od tła.

Przedmioty mogą być podnoszone tylko przez postaci zdolne do wykonania związanego z nimi działania. Uważaj: twoi kompani mogą przenosić ograniczoną liczbę przedmiotów danego typu!

Pole widzenia przeciwników

Zarówno żołnierze nieprzyjaciela, jak i cywile nie widzą wszystkiego, co dzieje się wokół nich. Mówiąc dokładniej, są w stanie dostrzec tylko rzeczy, które znajdują się w ich polu widzenia.
Aby wyświetlić na ekranie pole widzenia danej postaci, kliknij na ikonie oka w prawym górnym rogu ekranu lub naciśnij odpowiedni klawisz (domyślnie:

przytrzymaj klawisz ALT). Wskaźnik myszki zmieni się w znak zapytania. Przesuń go teraz nad jakąś postać, by wyświetlić jej pole widzenia.
Najpierw jednak musisz zidentyfikować postać, której pole widzenia chcesz poznać. Pole widzenia nie zostanie wyświetlone, jeśli wskazana postać przedstawiana jest jako zaciemniona sylwetka...
Aby powrócić do zwykłego wskaźnika myszki, kliknij PPM.
Aby zaprzestać wyświetlania pola widzenia postaci, kliknij PPM na ikonie oka (prawy górny róg ekranu) lub kliknij PPM na dowolnym miejscu w polu gry, trzymając klawisz ALT.

Jeśli któryś z twoich ludzi, lub np. zwłoki pokonanego nieprzyjaciela znajdą się w polu widzenia wrogiego żołnierza, prawdopodobnie zwrócą na siebie jego uwagę... zaalarmowany przeciwnik może powiadomić o odkryciu swoich kompanów, więc za wszelką cenę staraj się unikać wykrycia!
Nie można wyświetlić na ekranie pola widzenia więcej niż jednej postaci.

Ikony reakcji

Ikony reakcji to niewielkie symbole wyświetlane nad głowami cywili i żołnierzy, które obrazują ich aktualne odczucia. Dzięki nim możesz przewidywać reakcje wielu postaci jednocześnie.

Znak zapytania:
Żołnierz zauważył coś niezwykłego, ale nie jest jeszcze pewien co dokładnie.

Wykrzyknik:
Żołnierz odkrył właśnie coś bardzo niepokojącego!

Słońce:
Postać dostrzegła coś, czego bardzo pożąda. Bezzwłocznie uda się w kierunku przedmiotu (np. sakiewki ze złotem) i spróbuje go zdobyć.

Burzowa chmura:
Postać zobaczyła coś, lub doświadczyła czegoś, co bardzo ją rozzłościło (np. została użądlona przez osę).

Deszczowa chmura:
Postać zobaczyła coś, co zupełnie jej nie interesuje.

Z:
Postać śpi... Chwilowo nie może niczego dostrzec, ale głośniejszy hałas z pewnością ją obudzi!

Spirala:
Postać jest pijana, porusza się wolniej i nie zachowuje zwykłej czujności.

Postaci w ukryciu

Twoi bohaterowie rozpoczynają niektóre misje ukryci pod stertą listowia lub opatuleni płaszczem, który skrywa ich twarz. W takim wypadku, nad postacią pojawia się jej miniaturowa podobizna.

Schowane postaci są ignorowane przez przeciwników. Pamiętaj jednak, że z chwilą otrzymania pierwszego rozkazu, twoi kompani wychodzą z ukrycia.

 POSTACI

ROBIN I JEGO WESOŁA KOMPANIA



ROBIN HOOD

Nasz główny bohater, Robin z Locksley, powrócił właśnie z wyprawy krzyżowej, w której walczył mężnie u boku króla Ryszarda Lwie Serce. Ku swemu ogromnemu zaskoczeniu, Robin odkrywa, że Ryszard nie wrócił jeszcze do Anglii, a królestwo znajduje się w ręku jego brata, księcia Jana, który nie potrafi rządzić. Nasz bohater przekonuje się o tym na własnej skórze. Oto przybywszy do rodzinnych stron dowiaduje się o śmierci swojego ojca. Co więcej, pod nieobecność jedynego spadkobiercy Locksleyów, występny szeryf Nottingham zawłaszczył sobie wszystkie ich ziemie!
Łajdak nęka teraz okolicznych wieśniaków, nakładając na nich coraz to nowe, zdziercze podatki. W takiej to sytuacji Robin postanawia odzyskać należną mu własność i wyzwolić biednych wieśniaków spod jarzma tyrana. Ale szeryf jest tylko pionkiem...

STUTELEY

Ten zrzędliwy rzemieślnik to stary przyjaciel rodziny Robina i zaprzysięgły wróg szeryfa.
Stuteley to prawdziwa złota rączka. Potrafi konstruować pomusłowe pułapki, przydatne zwłaszcza podczas napadów na konwoje szeryfa. Jest to przy tym człowiek przewidujący i znakomicie zorganizowany: tajny obóz w lesie Sherwood to właśnie jego dzieło!

LADY MARION

Ta czarująca młoda osóbka to przyjaciółka Robina z lat dziecięcych... Nasz bohater nadal jest w niej zakochany, ale od dawna nie miał od niej żadnych wieści. Co też pomyśli piękna Marion, gdy dowie się, że Robin jest banitą?

SZKARŁATNY WILL

Jeden z bratanków Robina, Szkarłatny Will, cieszy się sławą hultaja i zabijaki. Will uwielbia wdawać się w bójki i chętnie szuka kłopotów... niektórzy twierdzą, że ubiera się w czerwień, by ukryć plamy krwi na swoim odzieniu.

MAŁY JOHN

Mały John to prawdziwy mocarz. Jeszcze niedawno był drwalem z niewielkiej wioski na skraju lasu Sherwood. Teraz chętnie przyłączyłby się do Wesołej Kompanii Robina, ale nie dane im jeszcze było się spotkać...

BRACISZEK TUCK

Ten krzepki mnich jest spowiednikiem Lady Marion. Choć jego pierwsze spotkanie z Robinem nie należało do przyjaznych, braciszek Tuck postanowił w końcu dołączyć do Wesołej Kompanii...

WĄSATY KOMPAN, AGRESYWNY KOMPAN I SILNY KOMPAN

Są to podstawowe typy postaci, które walczą u boku Robina. Wszystkie trzy posiadają te same umiejętności.

PRZECIWNICY

W trakcie gry przyjdzie ci stawić czoła wielu rodzajom przeciwników. Każdy z nich wyposażony jest w inny oręż. Kolory ich uniformów zależą od ich doświadczenia. Dla przykładu - czarny oszczepnik jest o wiele groźniejszy od niebieskiego oszczepnika. Oto dokładna lista kolorów:

Niebieski: niedoświadczony żołnierz, który nie ma większego pojęcia o wojaczce.
Żółty: szeregowy żołnierz o niewielkim doświadczeniu.
Pomarańczowy: dobrze przeszkolony żołnierz, zaprawiony w wielu potyczkach.
Czerwony: znakomicie wyszkolony weteran. Niezwykle niebezpieczny.
Czarny: elitarny wojownik. Niezwykle sprawny w posługiwaniu się orężem. W walce śmiertelnie niebezpieczny. Staraj się unikać żołnierzy w czarnych strojach, dopóki nie będziesz mieć pewności, że możesz stawić im czoła!
Zielony: takie stroje noszą żołnierze Ranulpha i Godwina. Podczas pierwszego spotkania, twoja kompania będzie musiała się z nimi zmierzyć... ale oszczędzaj ich, gdyż wkrótce staną się twoimi sprzymierzeńcami.

Dokładniejszy opis różnych rodzajów żołnierzy znajdziesz w Dodatku.

OSZCZEPNICY
Oszczepnicy to najsłabszy spośród rodzajów żołnierzy, z którymi przyjdzie ci walczyć. Zwykle są to prości wieśniacy, siłą wcieleni do oddziałów szeryfa Nottingham. Walczą oszczepami o długim drzewcu, co utrudnia zbliżenie się do nich w trakcie walki. Na szczęście nie są szczególnie wytrzymali.

HALABARDNICY
Podobnie jak oszczepnicy, halabardnicy także walczą bronią o długim drzewcu. W odróżnieniu od poprzedniej grupy, tym razem masz do czynienia z prawdziwymi żołnierzami. Zwykle spotkasz ich przy bramach i drzwiach do budynków. Halabardnicy rzadko opuszczają swój posterunek. Zaniepokojeni zwykle wysyłają na zwiad innych żołnierzy.

PIECHURZY
Najwyższy stopień, do którego mogą awansować oszczepnicy. Piechurzy są od nich nieco lepiej wyszkoleni, wyposażeni w skuteczniejszą broń (miecz) i dużą tarczę, którą chronią siebie i swoich towarzyszy przed strzałami wroga.

ŁUCZNICY
Łucznicy są raczej bezużyteczni w zwarciu, ale z odległości potrafią czynić niezłe spustoszenie w szeregach wroga. W pojedynkę nie powinni stanowić większego zagrożenia, ale strzeż się ich, gdy walczą w towarzystwie piechurów. Ci ostatni potrafią skutecznie bronić łuczników przed strzałami nieprzyjaciół...

KUSZNICY
Podobnie jak łucznicy, kusznicy atakują z dystansu, ale są bardziej odważni i niebezpieczni... Kusza to niezwykle skuteczna broń. Dodatkowo, żołnierze tego typu ubrani są w mocne kolczugi, dobrze chroniące przed ciosami.

DOWÓDCY
Dowódcy to dobrzy wojownicy, ale ich główne zalety mają raczej podłoże taktyczne. Przeciwnicy tego typu wpływają na zachowanie swoich podwładnych w trakcie walki oraz potrafią powstrzymać żołnierzy niższych rang przed pokusą złota czy napitku... W trakcie walki dowódcy pozostają raczej w drugiej linii, ale w bezpośrednim starciu potrafią być bardzo groźni. Są wytrzymali, i trudno ich powalić na ziemię. Warto jednak wyeliminować ich w pierwszej kolejności, gdyż osłabi to znacznie morale pozostałych przeciwników.

RYCERZE
Rycerze to dobrze uzbrojona i wyszkolona szlachta. Odziani w ciężką zbroję i wyposażeni w długie, dwuręczne miecze, poradzą sobie nawet z przeważającą siłą wroga. Rycerze są zwykle zbyt dumni, by walczyć z byle opryszkiem, jeśli w pobliżu znajdują się prości żołdacy. Gdy jednak uporasz się już z całą „obstawą", bez wahania rzucą się do ataku...
Ich masywne zbroje znakomicie chronią przed strzałami z łuku.

KONNI
Konni rycerze zamienili wprawdzie swoje potężne miecze na morgensterny, ale ich podstawowe charakterystyki pozostały takie same: ciężki pancerz i śmiercionośna broń. Konni przemieszczają się bardzo szybko, a ich szarży nie sposób się oprzeć. Żołnierze tego typu są całkowicie odporni na strzały z łuków i broń sieczną. Pokonać ich można wyłącznie bronią obuchową, taką jak kije, maczugi czy morgensterny.

CYWILE

Ludność cywilną spotkasz w każdym mieście w pobliżu Sherwood. Zwykle są to biedni, uczciwi ludzie, którzy wspierają sprawę Robina. Takich cywilów nie musisz się obawiać: nie powiadomią oni strażników o twojej obecności, a czasem nawet zmylą pościg, kierując goniących cię żołnierzy w złym kierunku.

Wśród mieszkańców miast są jednak także poplecznicy szeryfa: kupcy-oszuści, chciwia szlachta, zwykli szpiedzy... Ci nie zawahają się przed wszczęciem alarmu na twój widok, więc staraj się ich unikać lub ogłuszać, jednak pod żadnym pozorem ich nie zabijaj!

SPRZYMIERZEŃCY ROBINA

GODWIN
Godwin to chrzestny ojciec naszego bohatera. Na prośbę ojca Robina, Godwin zajął się kształceniem chrześniaka na dzielnego rycerza. To właśnie on nauczył go władać mieczem i strzelać z łuku.
Godwin to wspaniały wojownik. Zawsze chętnie wspiera przyjaciół, ale dla wrogów nie ma litości... Mimo podeszłego wieku wciąż nie ma sobie równych na polu bitwy, a jego zamek w Lincoln to prawdziwa forteca! Robin uda się do Lincoln, by poprosić Godwina o pomoc w walce z szeryfem, ale czeka tam na niego paskudna niespodzianka.

RANULPH
Ranulph to szlachetny, zaprawiony w wielu bojach rycerz. Jego niepospolite umiejętności zjednały mu przychylność samego króla, który nadał mu ziemie w Leicester. Robin nigdy nie poznał go osobiście, ale jest pewien, że Ranulph okazałby się nieocenionym sprzymierzeńcem! Tylko w jaki sposób skłonić tego rycerza bez skazy, by zechciał wesprzeć banitę?

GŁÓWNI WROGOWIE

Niektórzy przeciwnicy są odporni na wszystkie ciosy i strzały Wesołych Kompanów. Tylko Robin może się z nimi rozprawić w pojedynku. Strzeż się jednak - ich pokonanie nie jest bynajmniej proste!

SZERYF NOTTINGHAM
Szeryf to chciwy łotr, który wykorzystuje swój urząd do bogacenia się kosztem ubogich wieśniaków zamieszkujących okolice miasta Nottingham. Pod nieobecność Robina szeryf przywłaszczył sobie wszystkie należące do niego włości, a plotka głosi, że miał też wiele wspólnego ze śmiercią ojca naszego bohatera.
To silny i przebiegły przeciwnik.

KSIĄŻĘ JAN
Książę Jan to brat uwięzionego Ryszarda Lwie Serce. Pod nieobecność króla miał on sprawować władzę w królestwie, ale do tego zadania brakuje mu żelaznej woli i posłuchu jakim cieszył się jego brat. Wygląda na to, że przez swoją nieudolność książę zepchnął królestwo na skraj anarchii, ale pozory bardzo często mylą...

WILLIAM LONGCHAMP
William to szlachcic normańskiego pochodzenia i prawa ręka księcia Jana. To bardzo zręczny i przebiegły polityk, który służy księciu z prawdziwym oddaniem. Robin musi za wszelką cenę wystrzegać się jego szpiegów!
Longchamp to polityk, ale i znakomity szermierz, który pobrał wszystkie nauki należne swojemu pochodzeniu.

GUY Z GUISBOURNE
To świetny wojownik i dworzanin księcia Jana. Jego porywczość i kochliwość (cóż za niebezpieczne połączenie) jest powszechnie znana. Niestety, Guy zakochał się niedawno w Lady Marion, i jest gotów na wszystko, byle tylko ją zdobyć.

SCATHLOCK
Scathlock to możnowładca terroryzujący ludność zamieszkującą okolice jego rodzinnego Derby. Żądny krwi generał słynie ze swojego okrucieństwa i bezwzględności. To zaufany przyjaciel szeryfa Nottingham i oddany sługa księcia Jana.



DZIAŁANIA POSTACI

DZIAŁANIA POSTACI

Pod portretem każdej z postaci znajdziesz ikony reprezentujące wszystkie czynności, które dany bohater może wykonać. Kliknij na jednej z nich, a następnie wskaż w polu gry cel, który ma zostać poddany wybranemu działaniu.

Pamiętaj, że klikając PPM w polu gry, anulujesz ostatnio wydany rozkaz.

Po wybraniu czynności możesz kliknąć na dowolnym punkcie w polu gry, trzymając klawisz CTRL (domyślnie), a postać uda się na wskazane miejsce i wznowi wykonywanie czynności. Na przykład, jeśli rozkażesz Robinowi ostrzelać z łuku grupę żołnierzy, przy pomocy klawisza CTRL możesz skorygować jego pozycję.

Niektóre czynności wymagają specyficznych przedmiotów (sakiewki, gniazda os, itp.). W takich przypadkach, pod ikoną działania wyświetlana jest liczba. Określa ona liczbę przedmiotów danego typu, które postać ma przy sobie. Jeśli ikona działania jest zacieniona, oznacza to, że bohater nie posiada w danej chwili ani jednego potrzebnego przedmiotu.

Co zrobić w sytuacji, gdy w drużynie znajduje się kilka postaci zdolnych wykonać jakąś czynność, a tylko jedna ma potrzebną do niej „amunicję"? Nic prostszego! Po prostu kliknij na ikonie czynności PRAWYM przyciskiem myszy, a wybrana postać położy na ziemi jeden przedmiot (dwukrotne kliknięcie pozwoli ci zostawić pięć przedmiotów za jednym zamachem).

Niektóre działania wymagają dodatkowego potwierdzenia. Zwykle polegają one na wysyłaniu postaci w konkretne miejsca. Po wybraniu takiej czynności, wskaźnik myszki zmieni się w napis „OK". Wskaż teraz odpowiedni kierunek i kliknij LPM, by potwierdzić działanie.

TRYB WALKI

Prędzej czy później wdasz się w jakąś bijatykę. Nieważne, czy to twoja postać zaatakowała wroga (klikając LPM), czy to nieprzyjaciel ją wypatrzył - nie ma teraz czasu na dyskrecję...

Postaci, które nie są aktualnie wybrane, radzą sobie w walce bez twojej pomocy, choć twój udział w starciu jest jak najbardziej wskazany.

Walczące postaci (mają czerwone kółka dookoła swoich stóp) mogą wykonywać różne ataki. Przytrzymaj lewy przycisk myszy i poruszaj nią trochę: na ekranie pojawi się kolorowa linia. Kreśląc wskaźnikiem myszy odpowiednie figury, każesz wybranym postaciom atakować w określony sposób.

Oto lista różnych ataków (z punktu widzenia walczącej postaci):

- Szybkie pchnięcie: Kliknij na przeciwniku i przeciągnij linię do tyłu
- Dość wolny, ale silny cios do przodu: Narysuj linię do przodu
- Atak w lewo: Narysuj linię w lewo
- Atak w prawo: Narysuj linię w prawo
- Półkolisty atak w lewo: Narysuj półkole w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara
- Półkolisty cios w prawo: Narysuj półkole w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara
- Cios z obrotu w lewo: Narysuj koło w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara
- Cios z obrotu w prawo: Narysuj koło w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara
- Zabójczy cios: Narysuj symbol nieskończoności (∞). To bardzo powolny ale i niezwykle potężny atak...

Możesz także blokować ataki swojego przeciwnika. W tym celu naciśnij i przytrzymaj PRAWY przycisk myszy. Pamiętaj jednak, że twój bohater nie może w nieskończoność parować ciosów!

Energia

Jeśli walka się przedłuża, twoja postać zaczyna się męczyć. Po każdym ataku specjalnym, twój bohater straci część swojej energii.



Energia wyświetlana jest w postaci czerwonego paska poniżej postaci. Niektóre rodzaje ataków zużywają więcej energii niż inne.

Gdy poziom energii spadnie do zera, postać przestanie walczyć (zobaczysz gwiazdy krążące dookoła jej głowy), dopóki trochę nie odpoczniesz.

Uważaj, gdyż podczas takiego „odpoczynku" postać jest bezbronna; nie może atakować, ani się bronić!

Na szczęście te same zasady odnoszą się do twoich przeciwników - wykorzystuj każdą okazję na zadanie ostatecznego ciosu...

Leczenie

Ranne postaci można przywracać do zdrowia na kilka sposobów:
- Niektórzy kompani mogą się posilić baranim udźcem.
- Niektórzy bohaterowie mogą leczyć siebie lub innych przy pomocy specjalnych ziół leczniczych.
- Ranną postać można skierować do odpowiedniej części lasu Sherwood (uczta), gdzie odpocznie i odzyska siły przed następną misją.

ZDROWIE

Każda występująca w grze postać posiada pewną liczbę punktów życia.

- Za każdym razem, gdy postać zostanie trafiona w walce, traci część punktów życia. Ich liczba zależy od siły ciosu i wyświetlana jest przez chwilę nad głową rannej postaci.
- Gdy liczba punktów życia spadnie do zera, postać umiera.
- Zwróć uwagę na górną część portretu swoich bohaterów. Znajduje się tam zwój, którego długość odpowiada liczba punktów życia danej postaci.
- Po otrzymaniu szczególnie silnego ciosu (zwłaszcza, jeśli zadano go bronią obuchową), postać może paść nieprzytomna na ziemię, chociaż pozostanie przy życiu.
- Postaci pozostają nieprzytomne przez dłuższy czas, chyba że ktoś je ocuci (służy do tego odpowiednia funkcja).
- Postaci wyposażone są w różny oręż i posługują się nim z różną wprawą. Niektórzy bohaterowie specjalizują się w danej dyscyplinie, np. w powalaniu wrogów na ziemię.
- Łatwiej pozbawić przytomności postać, która posiada niewiele punktów życia.

Śmierć postaci

Po śmierci któregoś z Wesołych Kompanów, jego portret przestaje być dostępny i nie można go już wybrać.

Jeśli zginie którać z kluczowych postaci, a nie masz już żadnych koniczynek, ponosisz klęskę.

Gdy zginie jedna z postaci drugoplanowych, zamiast jej portretu wyświetlona zostanie ikona strzały z wiadomością. Stanie się tak tylko wtedy, kiedy w lesie Sherwood przebywa jeszcze jedna postać o tej samej specjalizacji.

Kliknij na wspomnianej ikonie, aby wezwać posiłki z Sherwood. Strzeż się jednak, gdyż nowoprzybyły kompan może się pojawić w niebezpiecznym miejscu!

CZYNNOŚCI ZALEŻNE OD OKOLICZNOŚCI

Czynności zależne od okoliczności nie są wyświetlane w postaci ikon na portretach bohaterów. Można je wykonywać tylko na specjalnych przedmiotach, bądź w specjalnych okolicznościach.

Jeśli wybrana postać może wykonać daną czynność, wskaźnik myszki zmieni się w odpowiednią ikonę. W ten sposób możesz:

- Podnosić przedmioty
- Przeszukiwać osoby
- Związać kogoś
- Dobić nieprzytomnego wroga
- Przenosić rzeczy
- Cucić nieprzytomnych kompanów
- Aktywować mechanizmy
- Strącać głazy lub pnie drzew
- Otwierać zamki

SZYBKIE DZIAŁANIE

Dzięki tzw. szybkiemu działaniu możesz wydawać rozkazy z wyprzedzeniem, a następnie wykonać je wszystkie na umówiony sygnał.

- Aby zaplanować szybkie działanie, wybierz postać, której chcesz wydać rozkaz i kliknij na ikonie szybkiego działania w prawej dolnej części ekranu. Nad portretem bohatera pojawi się znak zapytania.
- Wydaj postaci odpowiedni rozkaz. Nie zostanie on wykonany od razu, ale znak zapytania nad portretem zmieni się w ikonę odpowiedniej czynności.
- Możesz teraz kliknąć na tej ikonie, a zaplanowana czynność zostanie wykonana.
- Możesz zaplanować po trzy takie działania dla każdej z postaci. Każde z nich będzie przedstwione przez odpowiednią ikonę.
- Aby wykonać wszystkie zaplanowane działania, kliknij na ikonie rogu (w prawej dolnej części ekranu) lub naciśnij klawisz spacji.
- Aby usunąć z planu którąś z czynności, kliknij na odpowiadającej jej ikonie prawym przyciskiem myszy.

 DODATKI I TABELE

Lista przedmiotów

PRZEDMIOT	DZIAŁANIE
Piwo	Postaw piwo na ziemi
Sakiewka	Rzuć sakiewkę
Sieć	Rzuć sieć
Strzały	Łucznictwo
Zioła lecznicze	Lecz
Barani udziec	Jedz
Gniazdo os	Rzuć jabłko
Kamienie	Katapulta
Jabłka	Rzuć jabłko
Pieniądze	Podnieś
Herb	Podnieś
Zwój	Podnieś
Koniczynka	Podnieś

Sterowanie

AKCJA	DOMYŚLNE 1	DOMYŚLNE 2
Przybliż	Num +	Num +
Oddal	Num -	Num -
Przewijanie w górę	Strzałka w górę	Strzałka w górę
Przewijanie w dół	Strzałka w dół	Strzałka w dół
Przewijanie w lewo	Strzałka w lewo	Strzałka w lewo
Przewijanie w prawo	Strzałka w prawo	Strzałka w prawo
Otwórz/zamknij mapkę	;	Num *
Wybierz pierwszego bohatera	1	Num 1
Wybierz drugiego bohatera	2	Num 2
Wybierz trzeciego bohatera	3	Num 3
Wybierz czwartego bohatera	4	Num 4
Wybierz piątego bohatera	5	Num 5
Wybierz wszystkich	q	Num 6
Porzuć wszystkich	d	Num 0
Kucaj	c	Page up
Powstań	s	Page down
Przejdź za dom (klawisz+klik)	Lewy Shift	Prawy Shift
Wyświetl zarysy	Caps Lock	Caps Lock
Działanie 1	g	Num 7
Działanie 2	h	Num 8
Działanie 3	j	Num 9
Ruch podczas działania (klawisz+klik)	Lewy Ctrl	Prawy Ctrl
Zapisz szybkie działanie	a	Enter
Rozpocznij szybkie działanie	Spacja	Spacja
Wyczyść zapisane szybkie działanie	Backspace	Backspace
Pokaż pole widzenia	Alt	Alt
Szybki zapis	F1	F1
Szybki odczyt	F5	F5

Umiejętności postaci

	Robin Hood	Szkarłatny Will	Mały John	Braciszek Tuck	Lady Marion	Stuteley	Wąsaty kompan	Agresywny kompan	Silny kompan
Działania zależne od okoliczności									
Walcz	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak
Wspinaj się	Tak	Tak				Tak		Tak	
Skacz	Tak	Tak					Tak		
Wspinaj się przy pomocy innych	Tak	Tak					Tak		
Daj pieniądze żebrakowi	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak			
Przeszukaj (zwłoki/skrzynie/wozy)	Tak				Tak				
Aktywuj mechanizm	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak
Dobij przeciwnika		Tak						Tak	
Przenieś			Tak						Tak
Ocuć			Tak		Tak			Tak	
Zwiąż				Tak		Tak	Tak		
Otwórz zamek				Tak		Tak		Tak	
Aktywuj pułapkę			Tak						Tak

	Robin Hood	Szkarłatny Will	Mały John	Braciszek Tuck	Lady Marion	Stuteley	Wąsaty kompan	Agresywny kompan	Silny kompan
Działania									
Katapulta		Tak							
Łucznictwo	Tak				Tak		Tak		
Cios (nokaut)	Tak		Tak						
Rzuć sakiewkę	Tak								
Chroń towarzysza tarczą		Tak					Tak		
Duszenie		Tak							
Gwizdanie			Tak						Tak
Podsadź kogoś			Tak						
Rzuć gniazdo os				Tak					
Połóż bukłak z piwem				Tak					
Jedz				Tak					Tak
Lecz					Tak			Tak	
Podsłuchuj					Tak				
Rzuć sieć						Tak			
Udawaj żebraka						Tak			
Rzuć jabłko						Tak		Tak	

Bodźce, na które reagują żołnierze

RODZAJ ŻOŁNIERZY	SAKIEWKA	PIWO	JABŁKA	GWIZD
Oszczepnicy	Tak	Tak		Tak
Halbardnicy		Tak		
Piechurzy	Tak		Tak	Tak
Łucznicy	Tak			Tak
Kusznicy		Tak	Tak	
Oficerowie		Tak		Tak
Rycerze			Tak	
Konni			Tak	Tak



AUTORZY

Spellbound Studios

Producent
Armin Gessert

Kierownik artystyczny
Jean-Marc Haessig

Kierownik techniczny
Stephane Becker

Kierownik projektu
Andreas Speer

Projekt gry
Jean-Marc Haessig
Martin Kuppe

Główny programista
Arno Wienholtz

Silnik gry
Stephane Becker
Guillaume Brocker
Arno Wienholtz

Silnik dźwiękowy
Yann Gouverneur

Sztuczna inteligencja
Martin Kuppe

Edytor poziomów
Stephane Becker
Yann Gouverneur
Mickael Parisot

Dodatkowe programowanie
Martin Mayer

Główny grafik
Jean-Michel Stenger

Tła
Fanny Buecher
Izabelle Gadbled
Myriam Haessig
Serge Mandon

Dodatkowe grafiki
Yoann Bourreau

Kompozycja tła
Serge Mandon

Animacja tła
Myriam Haessig
Eric Urocki

Postaci
Jean-Michel Stenger
Fabrice Weiss

Teksty
Eric Urocki
Yoann Bourreau
Myriam Haessig
Eric Urocki

Misje
Elise Coste
Martin Kuppe
Vincent Lalyman
Mickael Parisot
Jean-Michel Stenger

Muzyka w grze
Tapio „Shao Lee" Muley

Muzyka w przerywnikach
Michael Anarp

Efekty dźwiękowe
Yoann Bourreau
Yann Gouverneur
Fabrice Weiss

Testy
Sascha Gessert
Stephane Rousseau
Gunay Yeniavci
oraz
The Spellbound-Team

Dialogi i instrukcja
Vincent Lalyman

Kontrola lokalizacji
Guillaume Brocker
Vincent Lalyman

Wanadoo Edition

Produkcja
Vincent Berlioz
Edouard Lussan
David Hartley
Jacques Simian
Anne Devouassoux
Celine Paiva

Lokalizacja
Alex Lepoureau
Fanny Jacob

Testy
Denis Bourdain
Jacques Chatenet
Johann Steinberg
Antony Arrive
Emmanuel Colombier
Fabrice Escartin
Hugues Miraux
Didier Schwaller
Charles Seydoux
Alexandre Treille

Public Relations
Ines Pauly
Tiphaine Locqueneux

Marketing
Frederic Dumas
Aline Gugliermina
Florence Baccard
Franck Lalane
Caroline Maillols
Thomas Otton
Manuela Roch
Jon Bailey
Gonzalo Gil Casares
Krister Malm
Markus Malti
Paolo Gelain

Sprzedaż zagraniczna
Olivier Pierre
Marie-Josee Limacher
Alexis Gresoviac
Chizuko Mori
Christelle Chandavoine
Arnaud Doudard
Corinne Lebon
Jaqui Lepoureau
Irene Toporkoff-Mayer
Marie-Christine Vaz

Sprzedaż: Francja
Olivier Bonnafoux
Loic Mastengue
Ghislaine Flerchinger
Boris Christophe
Walter Finck
Cedric Leroy
Stephane Marlot
Philippe Pierquin
Marie Queiroz
Dominique Sorin
Carol Thevenin

Administracja sprzedaży
Caroline de Villoutreys
Fatiha Baha
Ilse Richard

Kierownik produkcji
Rene Tov

Polska wersja językowa

Pryncypał wdrożeniowy
Paweł Składanowski

Naczelnik roboczy
Paweł Ziajka

Konwerter językowy
Tomasz Potocki

Odgłosy
Start International Polska

Mowy użyczyli
Adam Bauman
Piotr Bąk
Jarosław Boberek
Izabela Dąbrowska
Andrzej Gawroński
Cyntia Kaszyńska
Zbigniew Konopka
Elżbieta Kopocińska-Bednarek
Ireneusz Kozioł
Mariusz Leszczyński
Marek Obertyn
Dariusz Odija
Marcin Przybylski
Paweł Szczesny
Jonasz Tołopiło
Robert Tondera
Janusz Wituch
Janusz Zadura

Marketing
Grzegorz Miller

Plenipotent do spraw betatestów
Michał Cegiełka

Poszukiwacze zaginionych bugów
Michał Cegiełka
Paweł Ziajka

Implementator
Maciej Marzec

Skrybowie DTP
Robert Dąbrowski
Radosław Osiecki

Nadszyszkownik produkcji
Michał Bakuliński